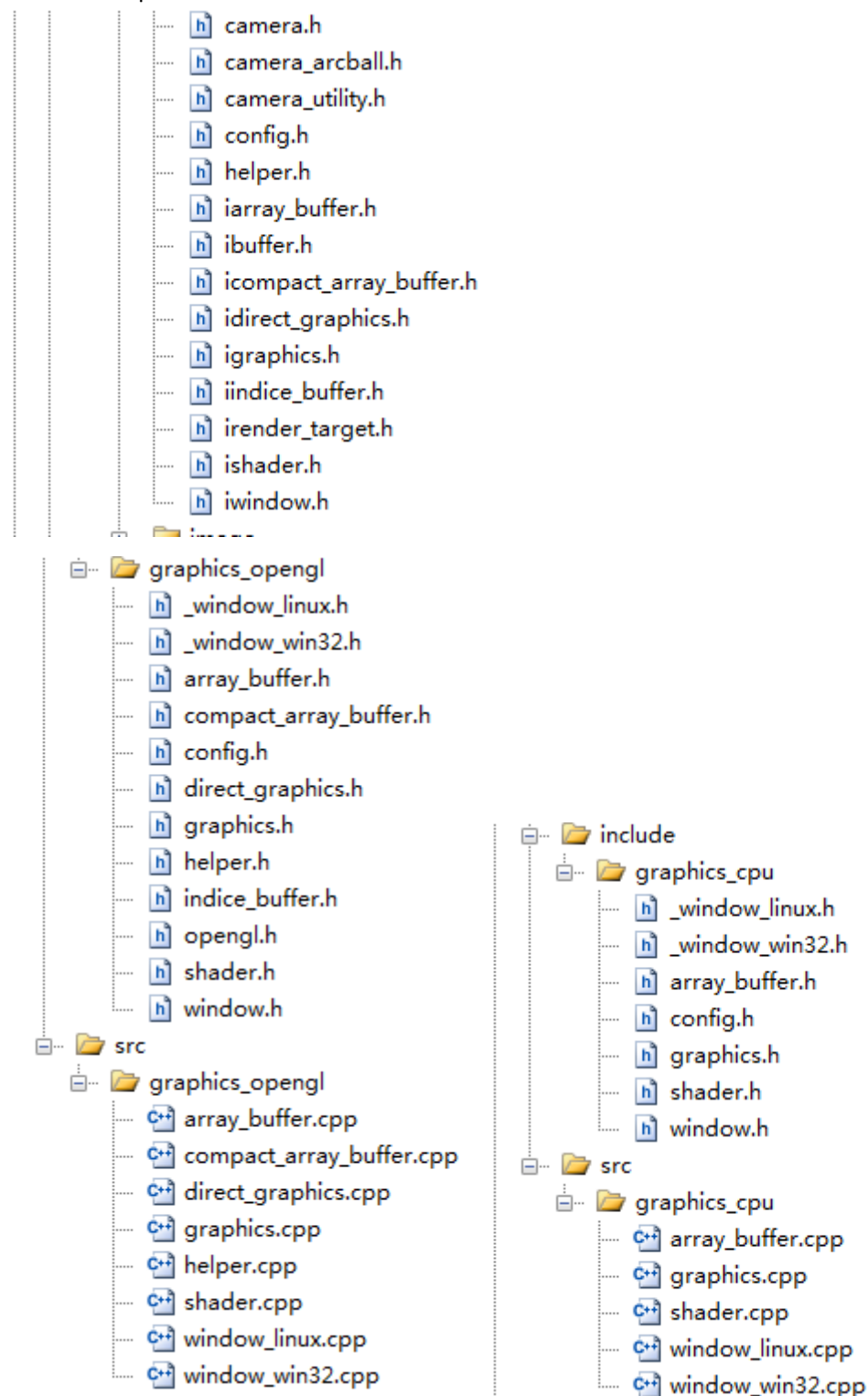
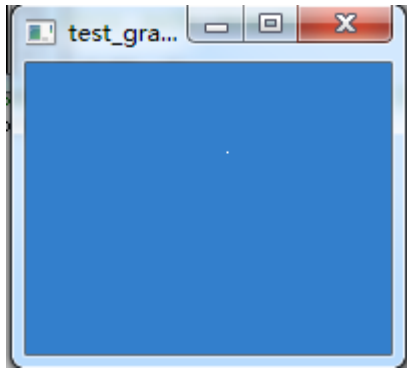


这个星期根据过去编写光栅化程序的经验，仿照 OpenGL 的 API，设计了灵活的光栅化框架。同时实现 OpenGL 版本和 CPU 光栅化版本，同时要在 Linux 和 Window 下运行。



由于对 Windows GDI 不熟悉，所以在 Windows 的 HDC 操作上消耗了些时间，拖延了进度。目前已经有了 Camera 类，一个统一 ArrayBuffer 可以表达常用的三维点线面数据，以及 Shader 和 Graphics（OpenGL context）框架。可以在窗口中绘制单个像素。



接下来，要完成

CPU 版本的矩阵变换

CPU 版本 Graphics 的线和面绘制（光栅化）

OpenGL 和 CPU 版本的 RenderTarget(FrameBufferObject)

OpenGL 和 CPU 版本的 1D,2D,3D Texture

Linux 版本（OpenGL 是不变的，主要是 MFC 到 X Window 的移植）

这样就可以做绘制和类似于 GPGPU 的工作。合并到之前并行端框架上完成绘制。